

Menggambar dan mewarnai adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. Lewat menggambar, anak-anak bisa menuangkan beragam imajinasi yang ada di pikiran. Gambar-gambar yang dihasilkan juga dapat menunjukkan tingkat kreativitas dan suasana hati masing-masing anak. Namun saat ini yang banyak terjadi kurangnya daya imajinasi pada anak-anak. Anak-anak cenderung menggambar objek yang sama setiap kali di menggambar. Salah satu solusi mereka harus diberikan contoh-contoh gambar objek yang mudah untuk di gambar, dan media yang menarik agar anak akan tertarik dan lebih mudah menangkapnya.

Pada tugas akhir ini telah dibuat aplikasi multimedia untuk memperkenalkan anakanak

belajar menggambar objek yang mudah di gambar. Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahapan yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan aplikasi (*assembly*), pengujian (*testing*) dan penyimpanan (*distribution*), namun pada aplikasi ini hanya sampai pada tahap pengujian (*testing*). Aplikasi ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS 3 Professional.

Aplikasi ini merupakan alternatif media pembelajaran untuk mempermudah anakanak belajar

menggambar

dan

mengembangkan

kreatifitas

dengan

efektif.

Sistem

ini

dapat

digunakan

untuk tahap berkembangnya imajinasi dan pertumbuhan pada anak serta mengajak anak-anak untuk mengenal teknologi yang akhir-akhir ini berkembang dengan sangat pesat.